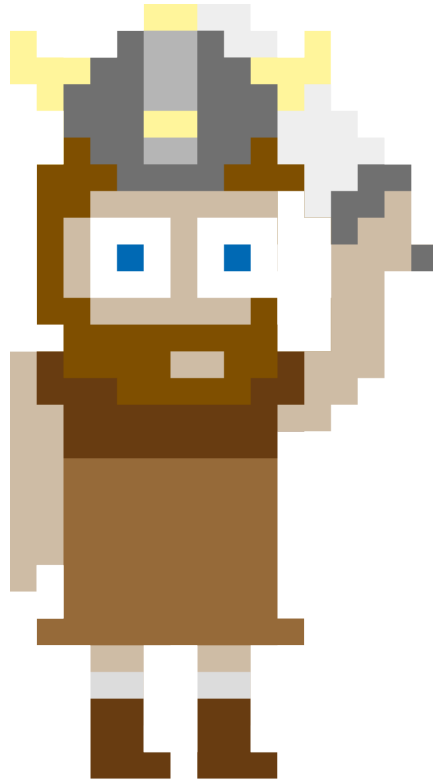


## Vikings rush

“The greatest Viking game you will ever see!”



## Inhoudsopgave

### 3. Overzicht

Inleiding

Elevator pitch

USP's/Key Features

Doelgroepanalyse

Overige informatie

### 4. Gameplay

Storyline

De wereld

Audio

### 5. Interface elementen

Menu structuur

In-game structuur

### 6. Engine

Camera

Game-engine

### 7. Asset list

Vikings

Basen

Towers

### 8. Concept art

## **Overzicht**

### **Inleiding**

Ik ga dit spel maken om op mij portfolio website te zetten. Alles wat ik de afgelopen maanden heb geleerd ga ik toepassen in deze game.

### **Elevator pitch**

De game die ik ga maken word een tower-defence game. In de game moet jij je land verdedigen tegen Vikingen die jou land willen plunderen dit doe je doormiddel van torens te plaatsen die op de Vikings schieten. Elke Viking die je neerschiet krijg je geld voor, het aantal geld dat je krijgt van een Viking hangt af van hoe sterk hij is. Met het geld dat je krijgt kan je weer nieuwe torens kopen of je torens upgraden. Als een Viking langs je torens weet te komen verlies je een leven.

### **USP's/Key Features**

- Verschillende levels
- Bevat Vikingen
- Elke level heeft zijn eigen baas

### **Doelgroepenanalyse**

Mijn doelgroep zijn kinderen van 8 tot 16 jaar. Deze kinderen hebben vaak veel vrijetijd en vinden het vaak ook leuk om een spelletje te spelen in hun vrijetijd.

### **Overige informatie**

**Platform** - Het spel is speelbaar op de computer.

**Genre** - Tower-defence.

## **Gameplay**

### **Storyline**

Lang geleden leefde Europa in rust en vrede tot dat de Vikingen uit het verre noorden kwamen binnenvallen om alles te plunderen. De mensen van Europa stonden daar niet voor en wezen jou aan om hun te stoppen!

### **De wereld**

**Omschrijving** - Het speelt zich af in de echte wereld alleen dan 10 eeuwen geleden. Elke level speelt zich af op een ander klimaat/leefomgeving. Het kan dus zijn dat je een keer in het bos speelt maar het kan ook zijn dat je in een sneeuw gebied speelt.

**Regels** – Je moet torens neerzetten die op de Vikings gaan schieten. Mogen de Vikings langs je torens komen dan verlies je een leven en als je levens op zijn zal je opnieuw moeten beginnen met dat level.

**Moeilijkheidsgraad** – Des te hoger het level nummer des te moeilijker het is.

### **Audio**

Als audio heb je 2 verschillende achtergrond muziekjes. Een voor de menu en een voor wanneer je in game bent. Beide zijn hele spannende actie muziekjes.

## **Interface elementen**

### **Menu structuur**

Play knop – brengt je naar de level selector.

Mute knop – om het achtergrond muziek te muten.

In de level selector kan je je level kiezen dat je wilt spelen.

### **In-game structuur**

Er komt een vakje linksboven waarin staat hoeveel gold en levens je nog hebt ook staat er bij welke wave van Vikingen je bent en hoeveel waves je nog te gaan hebt.

Rechtsonder is een knop waar je op kan klikken om naar de volgende wave te gaan.

Als je op de borden klikt waar op staat “build” kan je een toren bouwen, en als je op de torens klikt kan je ze upgraden.

Als je op een Viking klikt dan zal je alle informatie over die Viking te zien krijgen.

In de game heb je ook een menu met 3 opties, mute, restart en terug naar menu.

Game Design Document – Alfa-College

## **Engine**

### Camera

Camera is side-view

### Game engine

Animate, want dat is waar ik het meeste ervaring in heb.

## Asset list

### Vikings

- Scout, heeft een hoge snelheid maar laag aantal levens.(\$5)
- Warrior, lage snelheid maar hoog aantal levens.(\$12)
- Thief, kan alleen gezien worden door archeryTower.(\$8)
- Shield, heeft een kans om aanvallen te blokken van de ArcheryTower.(\$12)

### Basen

- GiantWarrior, is een replica van de normale Warrior maar dan is hij groter, heeft meer levens en doet meer damage.
- Yeti, heeft heel veel levens!

### Towers

- ArcheryTower, standaard toren met een archer er in doet 1 damage.(\$35)
  - o Je kan de schietSnelheid verbeteren met 15%. Dit kan totaal 3 keer.(\$30)
  - o Je kan de damage upgraden met 15%. Dit kan totaal 3 keer.(\$30)
- MagicTower, deze toren kan vuur of ijs schieten(\$55)
  - o Je kan kiezen dat de toren of fire-spells of ice-spells schiet. Bij fire is er 15% kans dat de enemy 2.5 damage extra krijgt dit kan je upgraden naar 30% kans.(\$30)
  - o en bij ice is er een 15% kans dat ze 40% slomer gaan lopen ook dit kan je upgraden naar 30% kans.(\$30)
- HeavyTower, schiet langzaam maar schiet wel grote stenen die 2.5 damage doen als deze stenen iemand raken zullen ze exploderen in kleine stukjes en die kleine stukjes doen 0.25 damage per stuk dat iemand raakt.(\$40)
  - o Je kan de schietafstand upgraden.(\$20)

## Concept art

### Schets voor een mogelijk level

